

FUNDAMENTOS SCRUM



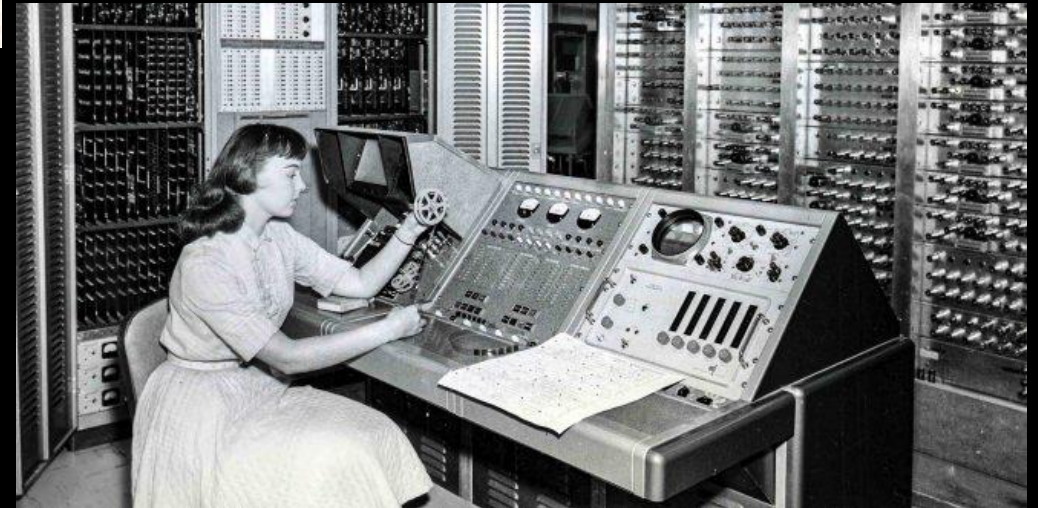
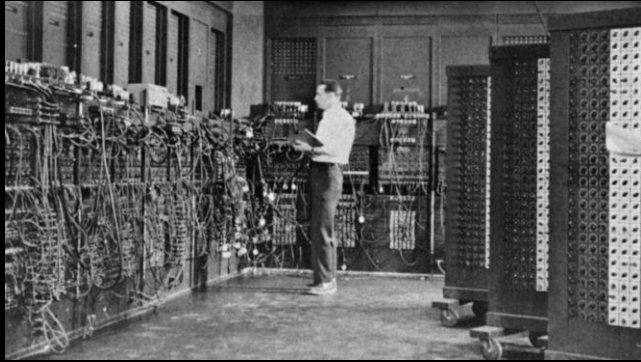
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU*
EM ARQUITETURA DE
SOFTWARE

DISCIPLINA: Qualidade em
Arquitetura de Software

Professor: Clávison M. Zapelini



Antes do ágil - O tradicional

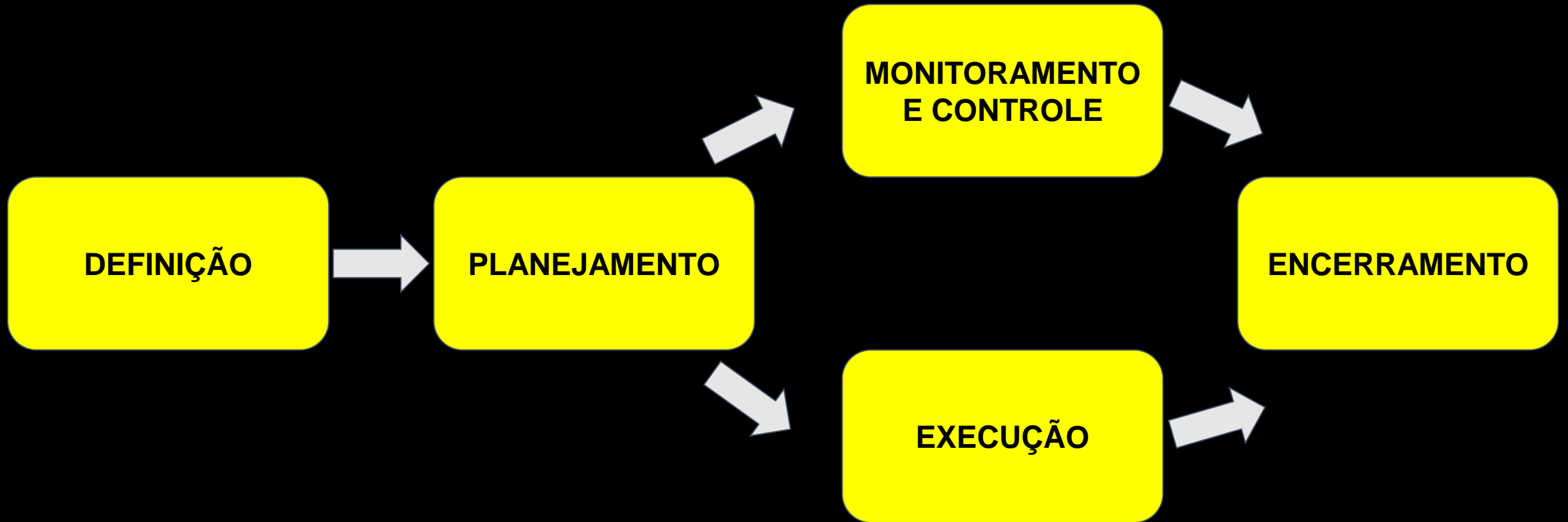


O TRADICIONAL

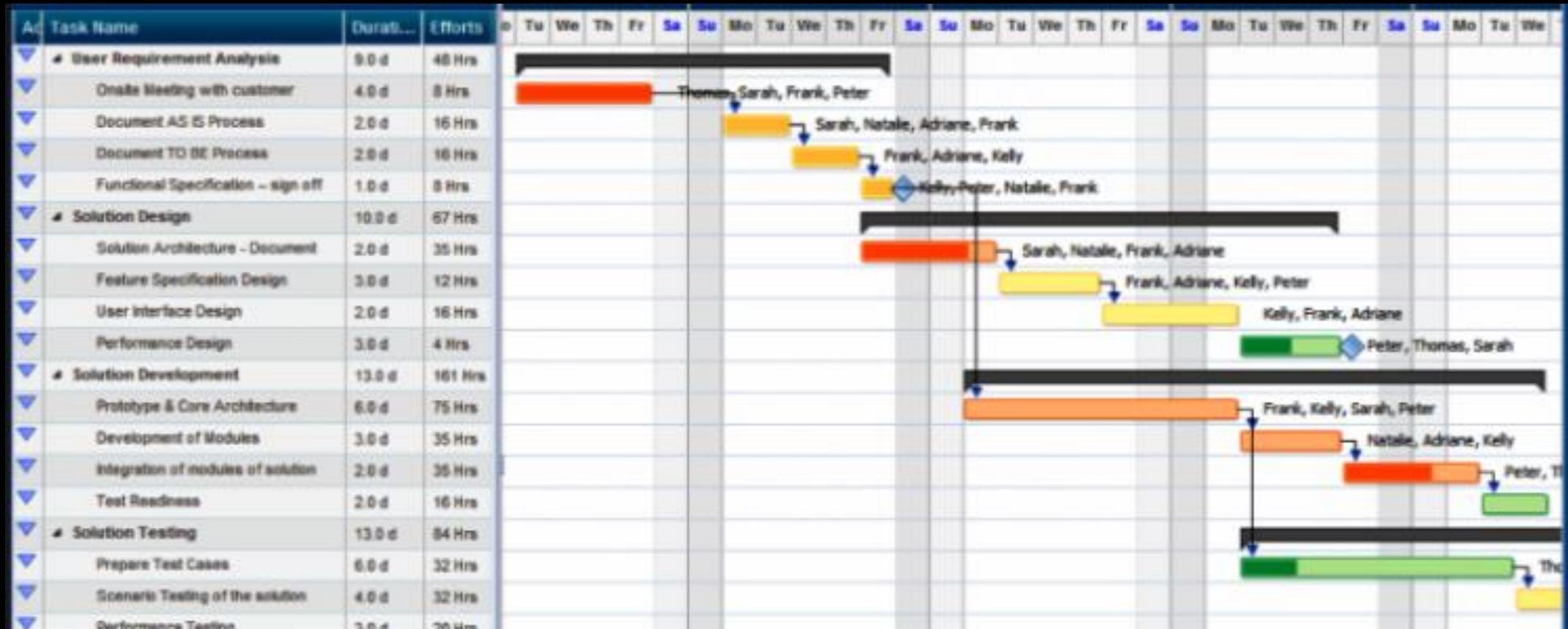


Foco no planejamento de
tudo o que será realizado
do início ao fim do projeto.

O TRADICIONAL



O TRADICIONAL



O TRADICIONAL



Envolve **muita** documentação.

Mudanças acabam sendo resistidas e **burocratizadas**.
Mudar depois dá tanto trabalho fica caro e estressante.

O produto é entregue no **encerramento** do projeto.

O TRADICIONAL



Início

Conhecimento **mínimo** do projeto

Possibilidade **máxima** de alterar o projeto



END

Conhecimento **máximo** do projeto

Possibilidade **mínima** de alterar o projeto

GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS



1990



2005

GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS

O que levou as pessoas a voltarem o olhar para uma nova metodologia?

Projetos falham!!!

- 1 - Cliente não sabe exatamente o que quer.
- 2 - Os requisitos vivem mudando.
- 3 - Entendimento cliente X equipe.
- 4 - Estratégias de comunicação.
- 5 - Estratégia de negócio.
- 6 - O processo de negócio muda.



GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS

Manifesto Ágil

Declaração de princípios - assinado por 17 pessoas

TRADICIONAL	ÁGIL
Dirigido por Planejamento	Dirigido por Valores
Seguir um plano	Responder à mudanças
Processos e Ferramentas	Indivíduos e Interações
Documentação abrangente	Produto que funciona
Negociação de contrato	Colaboração com o cliente
Indicação: projetos de poucas mudanças. Ex: construção de uma ponte	Indicação: Projetos que podem ser pensados e repensados: Ex: Software.

GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS

VALORES DA METODOLOGIA AGILE



Mais interações
entre
indivíduos
do que
processo e
ferramentas



Mais software
em
funcionamento
do que
documentação
abrangente

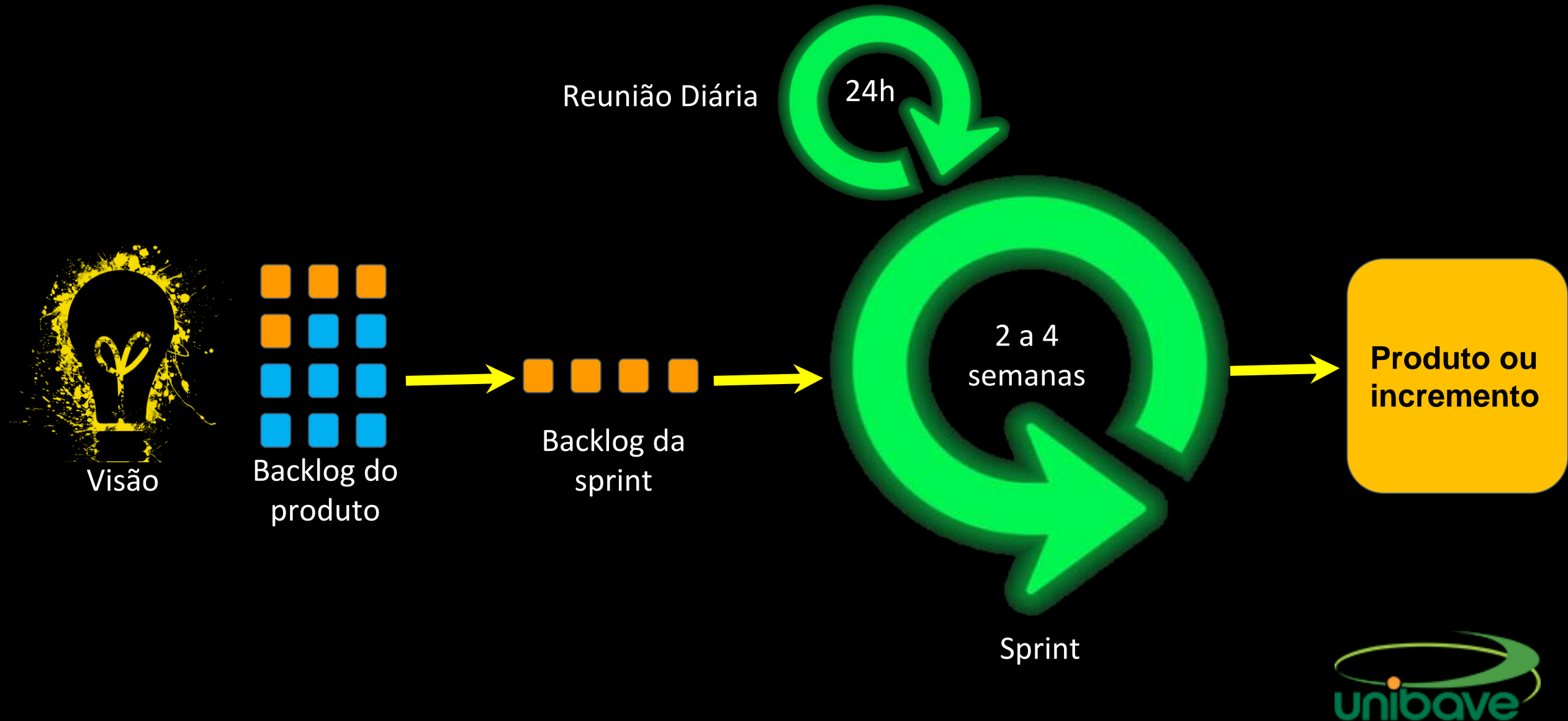


Colaboração
com o cliente
acima
da negociação
de contrato



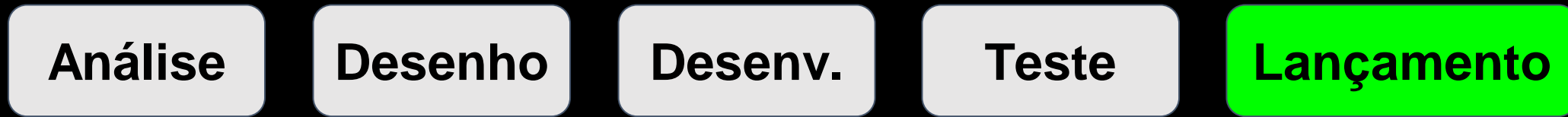
Adaptabilidade
é mais
importante do
que seguir um
plano

GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS

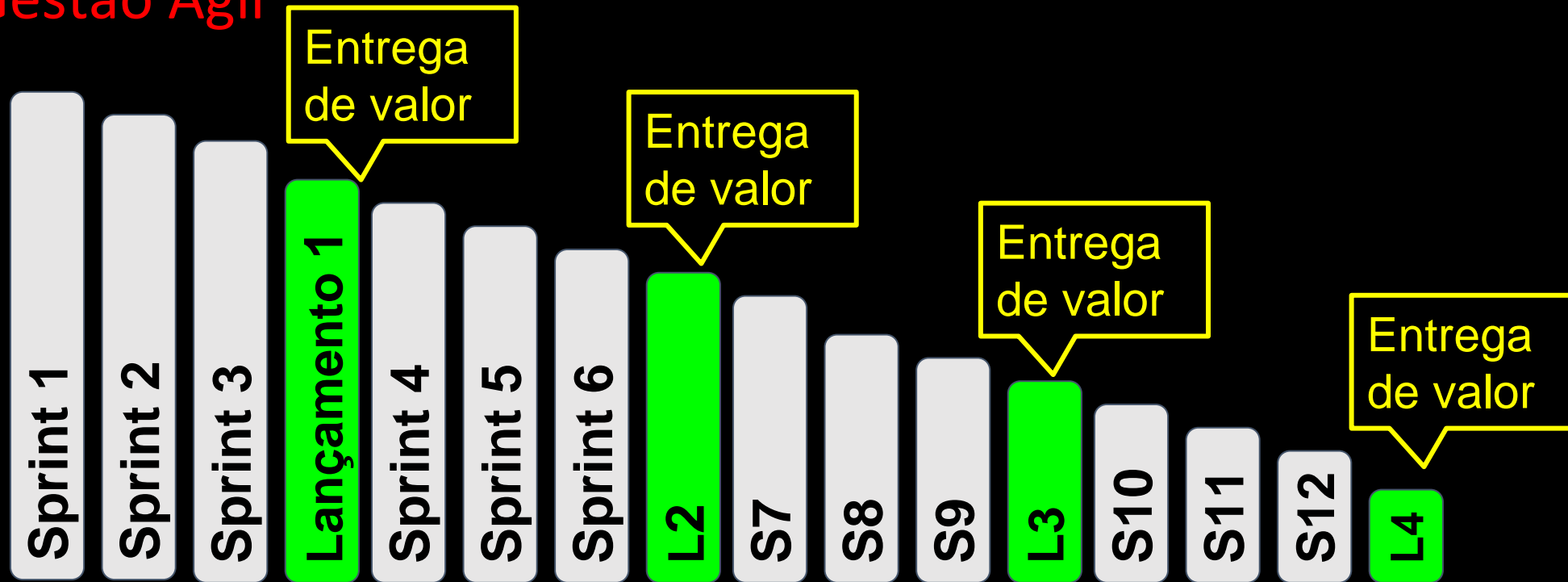


Principal diferença

Gestão Tradicional



Gestão Ágil



Método Ágil X Tradicional. Qual o melhor?



Método Ágil X Tradicional. Qual o melhor?

NÃO EXISTE A MELHOR!

Conhecer as duas.

Qual é dominante para o projeto.

Complementar uma com a outra.

FLUXO SCRUM

Necessidade: Sistema gestão universitária



Visão

- Objetivo
- Descrição
- Mapeamento das partes interessadas

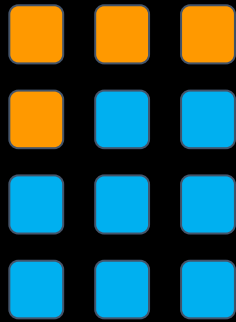
Declaração de visão do projeto - Iniciar de forma organizada.

FLUXO SCRUM

Necessidade: Sistema gestão universitária



Visão



Backlog do
produto

Lista de tudo o que precisa ser
contemplado no **produto**. Requisitos.
História de usuário. User History.

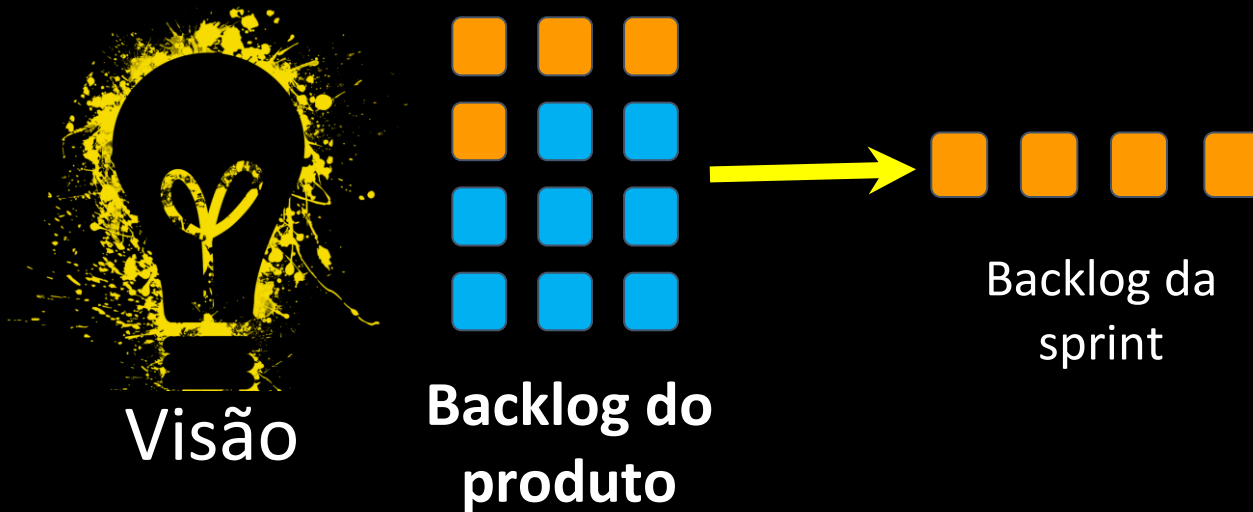
<https://ideaboardz.com/for/Unibave%20-%20%C3%81gil/4999498>

No SCRUM se chama tudo de Produto
(serviços, processos, ...)



FLUXO SCRUM

Necessidade: Sistema gestão universitária



Interação (SPRINT) - 2 a 4 semanas.

O que será feito nesse período?

FLUXO SCRUM

Necessidade: Sistema gestão universitária

Reunião Diária

24h

Execução

Mãos a obra!

FLUXO SCRUM

Necessidade: Sistema gestão universitária

Ao final da Sprint

Produto ou
incremento

Apresentar ao Cliente
Solicitar feedbacks

Alterações são bem vindas

MPV ? Entrega nova versão

Planejamento próxima Sprint



Processo Scrum



Product Owner



Product Backlog



Equipe

Quantidade de trabalho
que será entregue
no final do Sprint



Sprint Backlog



Scrum Master



Reunião Diária
Reunião de 15min



Revisão/Retrospectiva
Atualização do Product Backlog

Prática

The logo for CELOXIS, featuring a blue square icon with white horizontal lines and the word "CELOXIS" in blue capital letters.The logo for Jira, featuring a blue icon of four arrows pointing towards the center and the word "Jira" in blue.The logo for wrike, featuring a green checkmark icon and the word "wrike" in black lowercase letters.The logo for teamwork.com, featuring the word "teamwork" in black lowercase letters, a small pink dot, and ".com" in black lowercase letters.The logo for proj4me, featuring a cluster of white dots of varying sizes and the text "proj4me" in white lowercase letters.

<https://www.proj4.me/>



Visão

The logo for unibave, featuring a green swoosh above the word "unibave" in green lowercase letters.

BACKLOG DO PRODUTO



Painel de tarefas

Product Owner (Dono do Produto): responsável por representar os interesses do cliente.

- Definir a visão do produto
- Estabelecer prioridades
- Gerenciar o backlog do produto
- Garantir que a equipe esteja trabalhando nas funcionalidades mais valiosas para o cliente.
- Colaborar de perto com a equipe de desenvolvimento para esclarecer os requisitos e garantir a entrega de valor ao longo do projeto.

PLANEJAMENTO SPRINT



Criar etapa

Mover do backlog de produto para backlog de Sprint

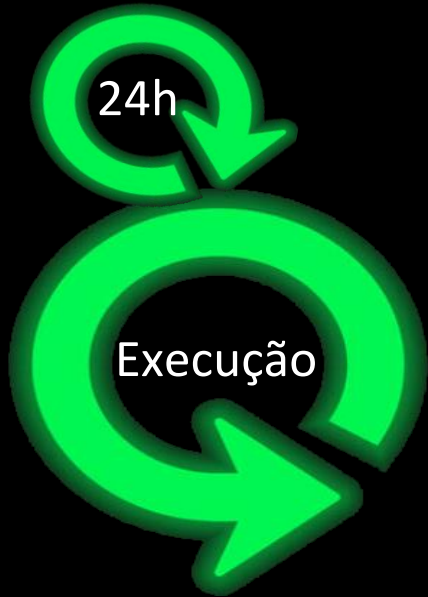
Criar tarefas para cada história (subtarefas)

Estimar tempo

Scrum Master: facilitador e guardião dos princípios e práticas do Scrum.

- Garantir que a equipe de desenvolvimento esteja seguindo as regras e processos do Scrum, removendo obstáculos, facilitando a comunicação e promovendo um ambiente de trabalho colaborativo.
- Auxiliar o Product Owner na gestão do backlog do produto
- Realizar as cerimônias do Scrum(reuniões diárias, reuniões de planejamento de sprint, revisões de sprint e as retrospectivas)

EXECUTAR SPRINT



Todos envolvidos - dirigido pelo Scrum Master

- Manter kankan organizado
- Pare de começar e comece a terminar
- Scrum Daily - 15 minutos
 - O que fez ontem?
 - O que fará hoje?
 - Algum impedimento?

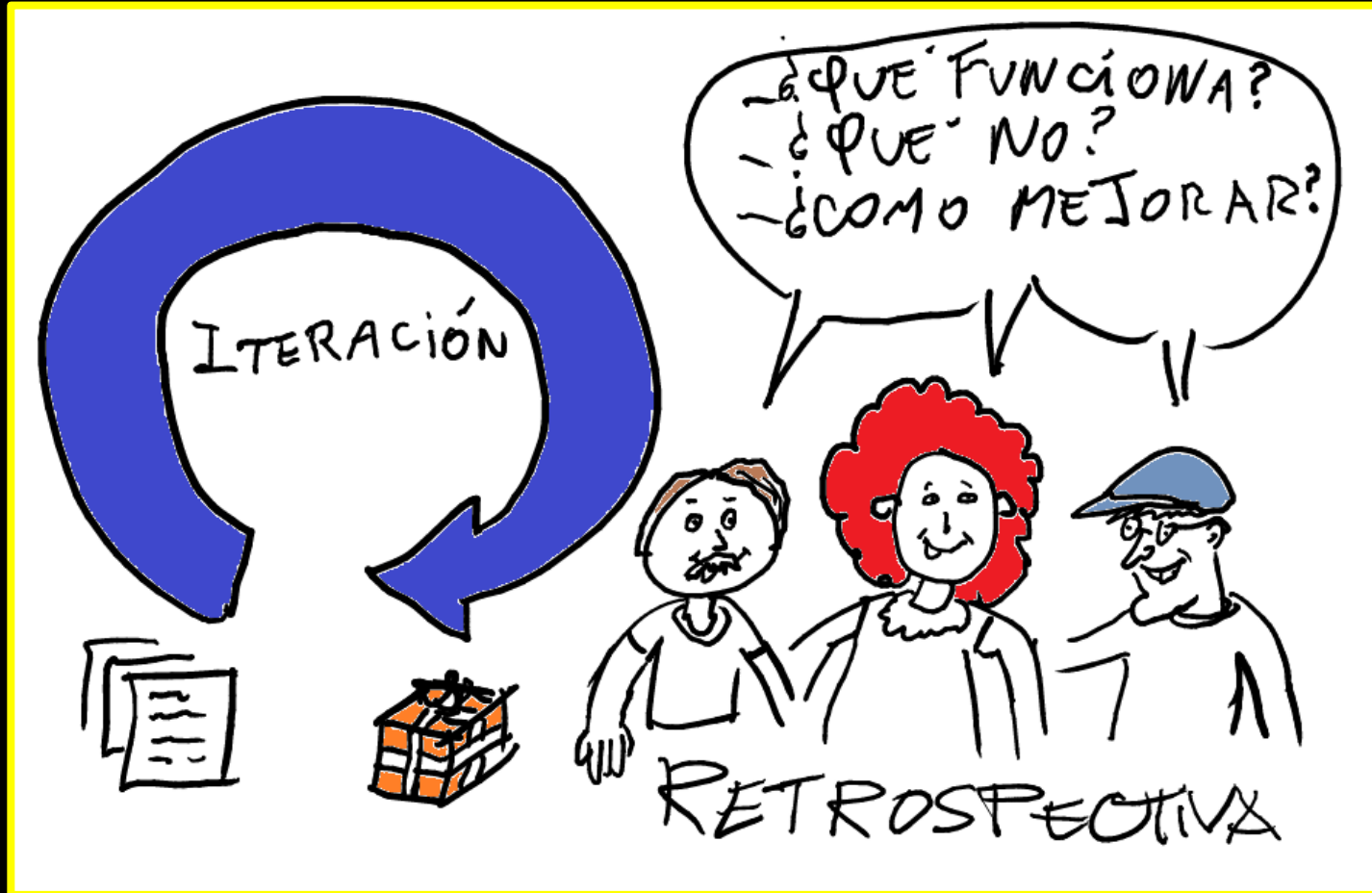
REVISÃO DA SPRINT



Apresentar ao cliente as tarefas desenvolvidas e coletar feedback.

Tarefas **não aprovadas**, ou por ventura, **não concluídas** na sprint, devem ser colocadas de volta no backlog do produto.

RETROSPECTIVA DA SPRINT



Reavaliar.
O que aprendemos?
Quais erros?
Quais os acertos?

proj4me

Lições aprendidas

Solicitação de demanda adicional no decorrer da sprint.

TENDÊNCIAS EMERGENTES

DevOps

Desenvolvimento" e "operações.

Abordagem que combina o desenvolvimento de software (**Dev**) e as operações de TI (**Ops**).

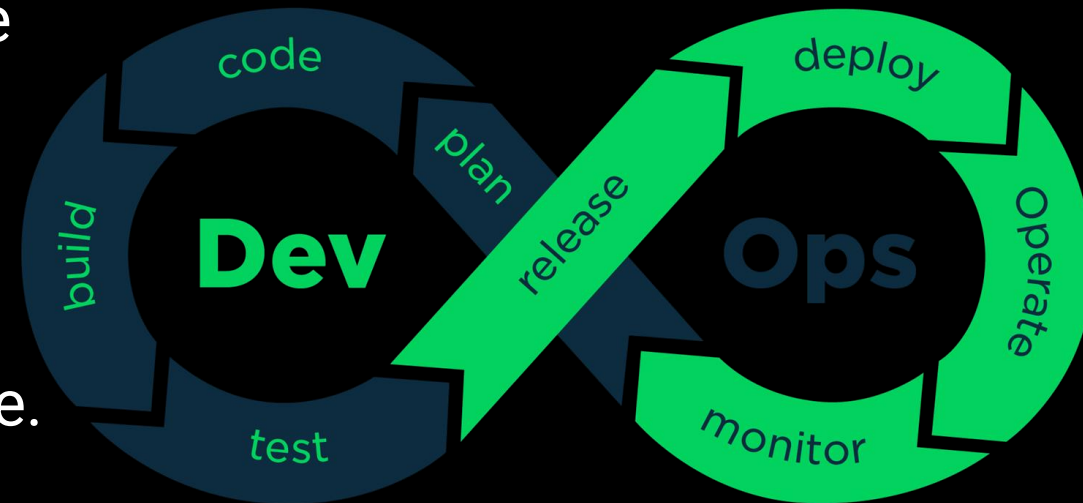
Cultura, automação e design de plataforma.

Entregas de serviços rápidas e de alta qualidade.

Disponibilização de serviços de TI iterativa e rápida
CI / CD (integração / entrega contínua)

Implantação Contínua

Monitoramento e feedback



TENDÊNCIAS EMERGENTES

Lean

Filosofia Toyota: eliminar desperdícios, otimizar processos e maximizar o valor entregue ao cliente.

Pull e Just-in-Time (JIT): o trabalho é iniciado somente quando há uma demanda real do cliente. Produção sob demanda. O Just-in-Time (JIT) visa produzir apenas o necessário, no momento certo e na quantidade certa, eliminando estoques excessivos e reduzindo o tempo de espera.



TENDÊNCIAS EMERGENTES

Lean



TENDÊNCIAS EMERGENTES

Design Thinking

Aplicação de métodos e processos de design para compreender as necessidades dos usuários, explorar ideias e desenvolver soluções viáveis.

Empatia - Definição do problema - elaboração de ideias - prototipagem - teste e iteração - colaboração



TENDÊNCIAS EMERGENTES

Design Thinking



~~Norma ISO 9000-3~~

Diretrizes para Aplicação da ISO 9001 ao Desenvolvimento, Fornecimento e Manutenção de Software.

ISO/IEC 12207:2008

Information Technology - Software Life Cycle Processes.

ISO/IEC 12207:2008

Processos Primários:

- Aquisição: Processos relacionados à aquisição de software de terceiros.
- Fornecimento: Processos relacionados ao fornecimento de software desenvolvido internamente ou adquirido de terceiros.
- Desenvolvimento: Processos relacionados à concepção, implementação, integração e teste de software.
- Operação: Processos relacionados à operação de sistemas de software em ambiente de produção.

ISO/IEC 12207:2008

Processos de Suporte:

- Documentação: produção e gerenciamento da documentação do software.
- Gerência de Configuração: identificação, controle, rastreamento e auditoria de itens de configuração do software.
- Garantia da Qualidade: implementação de atividades de garantia da qualidade ao longo do ciclo de vida do software.
- Verificação: avaliação de conformidade e consistência do software em relação aos requisitos especificados.
- Validação: avaliação do software em relação ao uso pretendido e aos requisitos do cliente.

ISO/IEC 12207:2008

Processos Organizacionais:

- Gerência de Projeto: planejamento, coordenação e controle de projetos de software.
- Gerência de Infraestrutura: fornecimento e gerenciamento de recursos de infraestrutura para o desenvolvimento e manutenção de software.
- Gerência de Recursos Humanos: gestão de recursos humanos envolvidos no desenvolvimento e manutenção de software.
- Gerência de Qualidade: estabelecimento de políticas e diretrizes de qualidade e ao monitoramento do desempenho da qualidade.

ISO/IEC 12207:2008

Processos Organizacionais:

- Gerência de Projeto: planejamento, coordenação e controle de projetos de software.
- Gerência de Infraestrutura: fornecimento e gerenciamento de recursos de infraestrutura para o desenvolvimento e manutenção de software.
- Gerência de Recursos Humanos: gestão de recursos humanos envolvidos no desenvolvimento e manutenção de software.
- Gerência de Qualidade: estabelecimento de políticas e diretrizes de qualidade e ao monitoramento do desempenho da qualidade.